

สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

ศิลปนิพนธ์ออกแบบสื่อมัลติมีเดียเพื่อการประชาสัมพันธ์ตนเองของนักออกแบบ  
กราฟฟิกโดยเน้นการใช้ TYPOGRAPHY  
MULTIMEDIA SELF-PROMOTION DESIGN FOR GRAPHIC DESIGNER  
EMPHASIZING ON KINETIC TYPOGRAPHY



เลขหมู่.....  
เลขทะเบียน 49748  
วัน, เดือน, ปี 12 ส.ค. 2547

|         |
|---------|
| .b..... |
| .i..... |

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต  
ภาควิชานิเทศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
ปีการศึกษา 2545

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีกพรนำไปใช้

# ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

ออกแบบสื่อมัลติมีเดียเพื่อการประชาสัมพันธ์ตนเองของนักออกแบบกราฟฟิก

โดยเน้นการใช้ TYPOGRAPHY

MULTIMEDIA SELF-PROMOTION DESIGN FOR GRAPHIC DESIGNER

EMPHASIZING ON KINETIC TYPOGRAPHY



นางสาวจรรยา หะตะโยธิน

Miss CHANYA HETAYOTHIN

ภาควิชาศิลปะ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชาศิลปะ

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์..... *กิตติ อมรพัฒน์กุล* ..... วันที่..... *20 พค. 46* .....

(อาจารย์กิตติ อมรพัฒน์กุล)

หัวหน้าภาควิชา..... *รศ.ดร. รักใหม่* ..... วันที่..... *3 ม.ค. 46* .....

(อาจารย์รศ.ดร. รักใหม่)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

**หัวข้อศิลปนิพนธ์** ออกแบบสื่อมัลติมีเดียเพื่อการประชาสัมพันธ์ตนเองของนักออกแบบกราฟิกโดยใช้ Typography  
MULTIMEDIA SELF-PROMOTION DESIGN FOR GRAPHIC DESIGNER EMPHASIZING ON KINETIC TYPOGRAPHY

**ชื่อ** นางสาวจรรยา หะตะโยธิน

**สาขาวิชา** นิเทศศิลป์

**ภาควิชา** นิเทศศิลป์

**คณะ** สถาปัตยกรรมศาสตร์

**ปีการศึกษา** 2545

**อาจารย์ที่ปรึกษา** อาจารย์กิตติ อมรพัฒนกุล

**บทคัดย่อ**

โครงการนี้มีวัตถุประสงค์ศึกษาการเคลื่อนไหวของตัวอักษรเพื่อสะท้อนให้เห็นบุคลิกของนักออกแบบ กราฟิก ในการสร้างงานประชาสัมพันธ์ตนเอง (Self-Promotion) ผ่านทางสื่อมัลติมีเดีย (ซึ่งในที่นี้ใช้สื่อซีดีรอม) แต่เดิมโครงการนี้มีประเด็นศึกษาคือถรนำลักษณะของตัวอักษรมาใช้สื่อความหมายในงานประชาสัมพันธ์ตนเอง แต่เนื่องจากมีหลายวิธีการที่จะนำตัวอักษรมาใช้ จึงต้องคัดเลือกวิธีการซึ่งผู้ออกแบบได้เลือกการเคลื่อนไหวของตัวอักษรมาเป็นประเด็นหลัก เพื่อสื่ออารมณ์และบุคลิกของนักออกแบบตามที่ได้ตั้งไว้ การเลือกใช้สื่อมัลติมีเดียจึงเป็นสิ่งส่งเสริมให้กับประเด็นศึกษา และซีดีรอมก็เป็นสื่อที่เหมาะสมต่อกระบวนการสร้างงาน เนื่องจากไม่ต้องอาศัยระยะเวลาในการ Download เหมือนอย่างเว็บไซต์ ทำให้สร้างปริมาณงานที่เราต้องการนำเสนอได้เต็มที่มากกว่าจากการศึกษาและทดลองสร้างให้ตัวอักษรเคลื่อนไหวครั้งนี้พบว่าจังหวะและทิศทางรวมถึงระยะเวลา มีส่วนสำคัญในการควบคุมการเคลื่อนไหวของตัวอักษรส่งผลให้ได้อารมณ์หรือความรู้สึกตามที่เรต้องการ ทั้งนี้ปัจจัยในเรื่องของหน้าตาตัวอักษร (Typeface) ขนาด (Size) สี (Color) และพื้นที่ว่าง (Space) ล้วนมีส่วนเกี่ยวข้องอยู่ด้วยทั้งสิ้น เพราะส่วนที่แตกต่างจะทำให้ได้ผลลัพธ์หรือความหมายที่แตกต่างกันออกไป นอกจากนี้ปัจจัยเสริมทางด้านของสื่อมัลติมีเดีย อย่างเช่นเรื่องของเสียงก็มีส่วนสำคัญในการสร้างงานการสร้างความสัมพันธ์ของเสียงและการเคลื่อนไหวของตัวอักษรจะส่งเสริมงานให้ดียิ่งขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ก

การทำงานประชาสัมพันธ์ตนเอง เป็นการนำเสนอความสามารถของนักออกแบบกราฟฟิก ทางด้านความคิดและด้านการสร้างงาน การสร้างบุคลิกหรือจุดเด่น (identity) ให้กับตนเอง และ นำเสนอในรูปแบบที่เฉพาะตัวจึงเป็นสิ่งสำคัญในการสร้างความจดจำ

การทำงานมัลติมีเดีย ควรมีความสนใจและมีความรู้ในเรื่องของเครื่องมือในการสร้างงาน เพราะจะส่งเสริมให้ทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น การทำงานควรมีการวางแผน มีการ ทดลองหรือผ่านการใช้โปรแกรมในการสร้างงาน เพราะการทำงานด้านนี้ บางครั้งอาจไม่สามารถ ทำให้สมบูรณ์ได้ด้วยเพียงโปรแกรมเดียว จึงควรศึกษาหรือมีความรู้พื้นฐานในการใช้งานโปรแกรม ที่เกี่ยวข้องบ้าง รวมถึงข้อจำกัดของการใช้เครื่องมือ เพื่อความสมบูรณ์ของผลงาน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## กิตติกรรมประกาศ

การทำศิลปนิพนธ์ในหัวข้อ ออกแบบสื่อมัลติมีเดียเพื่อการประชาสัมพันธ์ตนเองของนักออกแบบกราฟิก โดยเน้นการใช้ Typography นี้ประสบความสำเร็จด้วยดีได้ ต้องขอขอบคุณ

อาจารย์ภาควิชาศิลปะทุกท่านที่ให้คำปรึกษา

อาจารย์กิติ อมรพัฒนกุล

ผู้ให้คำปรึกษาและช่วยเหลือมาแต่ครั้ง โครงการพิเศษ

อาจารย์เสาวภา พงษ์คุณากร

ความอารีของครู ไม่นึกตามชื่อแม่แต่นึกเดียว

อาจารย์ธีรบรรณ สมบูรณ์บุรณะ

ดวงดวงใหม่ ผู้จุดประกายยามเส้นเลือดตีบตัน

อาจารย์เสริมสุข เขียวสุนทร

ตลอดสี่ปี ที่อาจารย์ให้สิ่งดีๆกับชีวิต

บริษัทอิมเมจิน ดีไซน์ ที่ทำให้มีประสบการณ์ดีๆในการศึกษาปีสุดท้าย

คุณลักษณะ เตชะวันชัย

ผู้มอบ โอกาสดีๆ สำหรับการเข้าทำงาน

พี่ๆฝ่ายกราฟิกทุกคน

พี่เต่า-พี่หนู ผู้สอนพื้นฐานการอนิเมท

เพื่อนๆ ที่ห้อง Training

ที่ให้ได้เห็นงานดีๆ และคำแนะนำดีๆ

เพื่อนๆ ภาควิชาศิลปะทุกคน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง

นฤพร จงวิวัฒน์นัย

ผู้ช่วยเหลือมาตลอดสี่ปี ของการศึกษา

รัตนภรณ์ โอภาเฉลิมพันธ์

ที่ให้ใช้บริการหอพักบ่อยๆ (ฝากขอบคุณจีบด้วย)

ศศิพงศ์ จิตต์ในธรรม

ตลอด 2-3 ปี ที่ใช้บริการปริ้นเตอร์คุณ

กุลธวัช กุลธนนท์

ขอบคุณเครื่องที่ใช้ในการฟรีเซนต์ (ขอแรมแรงๆ)

ภูวคณ เหลาฆ้อง

ขอบคุณสำหรับจอมอนิเตอร์

บดินทร์ เปรมประเสริฐ

ผู้ให้ที่ฝาก chat เวลาฟรีเซนต์ตลอดเวลา

ทศพร ธรรมชน

สารดีผู้ให้ใช้บริการ Honda TypeZ

อิศรา ชุ่มเชื้อ

จีบจีบ

ครอบครัวหะตะ โยธิน

เบื้องหลังของความสำเร็จในชีวิตการศึกษา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญ

|  | หน้า |
|--|------|
| บทคัดย่อ.....                            | ก    |
| กิตติกรรมประกาศ.....                     | ค    |
| สารบัญ.....                              | ง    |
| สารบัญภาพประกอบ.....                     | ฉ    |
| บทที่                                    |      |
| 1 บทนำ                                   |      |
| 1. ความสำคัญของโครงการ.....              | 1    |
| 2. วัตถุประสงค์ของโครงการ.....           | 1    |
| 3. ขอบเขตของโครงการ.....                 | 1    |
| 4. กลุ่มเป้าหมายของโครงการ.....          | 2    |
| 5. แนวทางในการบรรลุเป้าหมาย.....         | 2    |
| 6. แหล่งข้อมูล.....                      | 2    |
| 2 เอกสารและข้อมูลโครงการ                 |      |
| 1. รูปแบบของ Typography.....             | 3    |
| 2 ความหมายของ Expressive Typography..... | 4    |
| 3. Kinetic Typography.....               | 11   |
| 3 วิธีดำเนินงานวิจัย                     |      |
| 1. การวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย.....        | 17   |
| 2 การวิเคราะห์หงาน Self-Promotion.....   | 17   |
| 3. แนวคิดและหลักการการออกแบบ.....        | 20   |
| 4. แบบร่างก่อนผลงานจริง.....             | 24   |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 4 การวิเคราะห์ข้อมูล

|                                    |    |
|------------------------------------|----|
| 1. สรุปแนวคิดของงานจริง.....       | 26 |
| 2. สรุปแนวทางการออกแบบงานจริง..... | 27 |
| 3. ผลงานจริง.....                  | 29 |

#### 5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ

|                             |    |
|-----------------------------|----|
| 1. บทสรุปและข้อเสนอแนะ..... | 33 |
| บรรณานุกรม.....             | 36 |
| ประวัติผู้เขียน.....        | 37 |



## สารบัญภาพประกอบ

| รูปที่         |   | หน้า |
|----------------|---|------|
| 1. ภาพที่ 2.1  | ภาพการ Transform ขนาดของตัวอักษร.....                     | 12   |
| 2. ภาพที่ 2.2  | ภาพการ Transform ขนาดของตัวอักษร.....                     | 12   |
| 3. ภาพที่ 2.3  | ภาพการ Transform ขนาด - ทิศทางของตัวอักษร.....            | 13   |
| 4. ภาพที่ 2.4  | ภาพการ Transform ขนาด - ทิศทางของตัวอักษร.....            | 13   |
| 5. ภาพที่ 2.5  | ภาพการ Transform ขนาด - ทิศทาง - สีของตัวอักษร.....       | 14   |
| 6. ภาพที่ 2.6  | ภาพการ Transform ขนาด - ทิศทาง - สีของตัวอักษร.....       | 14   |
| 7. ภาพที่ 2.7  | ภาพการหมุนรอบตัวเองของตัวอักษร.....                       | 15   |
| 8. ภาพที่ 2.8  | ภาพการหมุนแบบโลกหมุนรอบดวงอาทิตย์ของตัวอักษร.....         | 15   |
| 9. ภาพที่ 2.9  | ภาพการใช้การหมุนร่วมกับการ Transform.....                 | 16   |
| 10. ภาพที่ 3.1 | ภาพแสดงโครงสร้างของซีดีรอมเพื่อการประชาสัมพันธ์ตนเอง..... | 23   |
| 11. ภาพที่ 3.2 | ภาพแบบร่างก่อนเข้าสู่หน้าหลัก.....                        | 24   |
| 12. ภาพที่ 3.3 | ภาพแบบร่างหน้าหลัก (Index).....                           | 24   |
| 13. ภาพที่ 3.4 | ภาพแบบร่างหน้าผลงาน (Portfolio).....                      | 25   |
| 14. ภาพที่ 4.1 | ผลงานจริงหน้า Introduction.....                           | 29   |
| 15. ภาพที่ 4.2 | ผลงานจริงหน้า Introduction.....                           | 29   |
| 16. ภาพที่ 4.3 | ผลงานจริงก่อนเข้าสู่หน้าหลัก.....                         | 30   |
| 17. ภาพที่ 4.4 | ผลงานจริงหน้าหลัก (Index).....                            | 30   |
| 18. ภาพที่ 4.5 | ผลงานจริงหน้าผลงาน (Portfolio).....                       | 31   |
| 19. ภาพที่ 4.6 | ผลงานจริงหน้าผลงาน (Portfolio).....                       | 31   |
| 20. ภาพที่ 4.7 | ผลงานจริงหน้าประวัติ (Biography).....                     | 32   |
| 21. ภาพที่ 4.8 | ผลงานจริงปกหน้าซีดีรอม.....                               | 33   |
| 22. ภาพที่ 4.9 | ผลงานจริงปกหลังซีดีรอม.....                               | 33   |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

# บทที่ 1

## บทนำ

### 1. ความสำคัญของโครงการ

นักออกแบบแต่ละคนล้วนมีแนวทางในการเสนอผลงานของตนแตกต่างกันไป ทุกคนล้วนแต่ต้องการให้ลูกค้าพอใจและยอมรับในผลงาน การทำสื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ตนเองของนักออกแบบจึงมีมากในปัจจุบันตามภาวะการแข่งขันที่สูงขึ้น ในฐานะของนักออกแบบกราฟฟิกที่มีความสนใจในเรื่องการใช้ตัวอักษรในการออกแบบ จึงเลือกที่จะทำการประชาสัมพันธ์ตนเอง โดยมุ่งเน้นไปในเรื่องของการใช้ตัวอักษร โดยเฉพาะเรื่องของการเคลื่อนไหวของตัวอักษร ผ่านทางสื่อมัลติมีเดีย

### 2. วัตถุประสงค์ของโครงการ

- 2.1 ศึกษาการเคลื่อนไหวของตัวอักษร (Kinetic typography) มาใช้ในการออกแบบ
- 2.2 ศึกษาการออกแบบมัลติมีเดีย

### 3. ขอบเขตของโครงการ

#### 3.1 ซีดีรอม 1 แผ่น ประกอบด้วย

- บทนำ (Introduction)
- หน้าหลัก (Index)
- หน้านำเสนอผลงาน (Portfolio)
- หน้าประวัติของนักออกแบบ (Biography)

#### 3.2 ปกหน้าและบรรจุภัณฑ์ทั้งหมด 1 ชุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 4. กลุ่มเป้าหมาย

- 4.1 บริษัทและผู้ประกอบการที่ต้องการนำออกแบบกราฟฟิกทำงาน โดยเฉพาะทางด้าน  
มัลติมีเดีย
- 4.2 คณะอาจารย์ในสถานศึกษา

#### 5. ขั้นตอนในการทำงาน

- 5.1 เสนอหัวข้อในการพิจารณา อธิบายแนวคิดและความเป็นไปได้ในการออกแบบ
- 5.2 วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบ
- 5.3 เสนอแบบร่างทุกส่วน
- 5.4 เสนอผลงานจริงพร้อมเอกสารเชิงวิชาการ

#### 6. แหล่งข้อมูล

- 6.1 [www.typorganism.com](http://www.typorganism.com)
- 6.2 <http://home.earthlink.net/~christianmarc/exptypo/>
- 6.3 <http://simplythebest.net/fonts>
- 6.4 <http://www.noona.moonfruit.com>

## บทที่ 2

### เอกสารและข้อมูลโครงการ

#### 1. ลักษณะของ TYPOGRAPHY

##### 1.1 การใช้ตัวอักษรในการออกแบบ

การใช้ตัวอักษรในการออกแบบนั้น ได้พัฒนามาตั้งแต่ยุคแรกเริ่มที่กำเนิดการพิมพ์ จนถึงในยุคปัจจุบันทำให้มีแบบแผนที่ต่างกันไปมากมาย ตามแต่แนวความคิดที่โดดเด่นในแต่ละยุคสมัยนักออกแบบจึงมีวิธีการมากมายในการที่จะนำตัวอักษรมาใช้ในการงานออกแบบ ซึ่งในที่นี่จะแบ่งออกเป็น 2 ส่วนใหญ่ๆ ที่เห็นได้ชัดเจนคือ

##### 1.1.1 แบบ Vitality, Dynamism

คือ การใช้ตัวอักษรในการออกแบบที่ดูแล้วมีพลัง มีความรู้สึกถึงการเคลื่อนไหว การออกแบบตัวอักษรในลักษณะนี้เน้นให้เกิดความตื่นเต้นตามมาด้วยความสามารถที่จะอ่านได้ และสุดท้ายคือเรื่องของกฎไวยากรณ์ ซึ่งจะใช้วิธีแสดงออกทางกราฟฟิก เพื่อที่จะบอกให้รู้สึกถึงข้อความที่ต้องการจะสื่อสาร ตัวอักษรที่ใช้ออกแบบในลักษณะนี้จะถูกใช้เป็นตัวอย่างงาน เพื่อให้งานกราฟฟิกที่เกิดขึ้นน่าสนใจ ลักษณะงานเช่นนี้เกิดจากแนวความคิดของลัทธิ FUTURISM การออกแบบในยุคนั้นจากการที่ตัวอักษรต้องเว้นเป็นบรรทัดถูกหลักไวยากรณ์ทำตามแบบที่มีมาแต่เดิม กลายมาเป็นแบบที่เน้นพลังดึงดูดในการมองเห็นถึงความเคลื่อนไหว น่าเสียงและภาพ

##### 1.1.2 แบบ Carity and Order

คือ แบบที่มีแบบแผนชัดเจน อ่านง่าย (แต่ไม่น่าเบื่อ) มีแนวความคิดพื้นฐานคือ ตัดทอนส่วนที่ไม่สำคัญต่างๆ เช่น ส่วนตกแต่งประดับหรือ SERIF ออก นิยมประโยชน์ทางการใช้งาน ทำให้ส่วนประกอบต่างๆ ที่เกิดขึ้นในงานออกแบบง่ายต่อสายตาในการอ่าน มีหลัก คือ การให้ผู้อ่านเห็นโดย

ตรงและรับรู้ข้อความตามหลักของเหตุผล การใช้ความไม่เคลื่อนไหวและไม่แสดงอารมณ์ เนื่องจากจากยุคของ FUTURIST ที่มีแนวคิดในการใช้ตัวอักษรที่มีพลัง (VITALITY) เน้นความตื่นตัวของ การมองเห็นในแง่ที่เป็น ภาพมากกว่าความถูกต้องตามหลักไวยากรณ์หรือแบบแผนเดิมที่มีมา ซึ่งวิธี นี้จะแสดงออกถึงอารมณ์ น้ำเสียงหรือความหมายของข้อความด้วยตัวอักษรเองเป็นแนวคิดที่เพิ่ม ความน่าสนใจในการออกแบบกราฟฟิก ทำให้ในยุคต่อๆ มายังคงใช้วิธีนี้อยู่เสมอ มีการพัฒนารูป แบบและวิธีการสร้างความน่าสนใจอีกมากมาย ตามเทคโนโลยีการพิมพ์ จนภายหลังวิธีดังกล่าวคือ การผสมกลมกลืนกันระหว่างข้อความกับภาพที่ปรากฏมีนักออกแบบ เรียกว่าวิธีนี้ไว้หลายชื่อ เช่น Expressive typography หรือ Typographic Illustration

## 2. Expressive Typography

### 2.1 ความหมายของ Expressive typography

คือ การที่ตัวอักษรในงานออกแบบนั้นสามารถแสดงออกหรือส่งเสริมให้ผู้อ่านสามารถเห็นถึง อารมณ์, น้ำเสียง, ความหมายของคำหรือข้อความหรือเนื้อเรื่องที่ต้องการจะสื่อสารได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

### 2.2 ชนิดของ Expressive typography

จะ ไม่มีการแบ่งแยกจำเพาะงานแต่ละชนิดไว้ชัดเจน แต่ในที่นี้จะแยกออกเป็นชนิดใหญ่ๆ จาก วิธีการและปัจจัยที่ใช้ในการออกแบบ รวมไปถึงเทคนิคที่ทำให้งานออกแบบน่าสนใจ แบ่งได้ 5 ประเภทคือ

2.2.1 การเลือกใช้แบบตัวอักษร ตามคุณลักษณะ

2.2.2 การปรับเปลี่ยนรูปร่างของตัวอักษร

2.2.3 การจัดวางตัวอักษร

2.2.4 การใช้องค์ประกอบอื่นๆ เข้ามาเสริม

2.2.5 การใช้คุณลักษณะทางภาษา

#### 2.2.1 การเลือกใช้แบบตัวอักษร ตามคุณลักษณะ

ตัวอักษรมักจะใช้เพื่อเป็นสัญลักษณ์ในการออกเสียง แต่มีสิ่งสำคัญอีกอย่างของตัวอักษรที่จะ สามารถแสดงออกเพื่อการสื่อสารได้ดียิ่งขึ้น คือ การใช้ตามคุณลักษณะของแต่ละแบบ ซึ่งจะช่วยให้ งานมีความเหมาะสมสัมพันธ์กับคำหรือข้อความ ดูจากคุณสมบัติต่างๆ ต่อไปนี้

## Type face (แบบตัวอักษร)

มีแบบตัวอักษรมากมายในปัจจุบัน เมื่อพิจารณาลักษณะเฉพาะของแบบ ก็จะเห็นได้ถึงความแตกต่างที่เกิดจากนักออกแบบ ได้ออกแบบให้สามารถสื่อสารได้เหมือนกับเป็นน้ำเสียง, การแสดงออกทางสีหน้าหรือสามารถถ่ายทอดถึงอารมณ์ได้ ซึ่งการเลือกใช้ขึ้นอยู่กับการศึกษาทำความเข้าใจถึงลักษณะของเนื้อหาที่เหมาะสม

### แบบตัวอักษรแบ่งได้เป็น

ตัวพิมพ์ คือ ตัวอักษรที่เกิดจากการพิมพ์ในระบบต่างๆ มีหลายรูปแบบ แบ่งได้เป็น

แบบมี SERIF คือ แบบไม่ปกติ แบบตัดแปด

แบบไม่มี SERIF คือ พิมพ์แบบลายมือเขียน

ตัวเขียน คือ ตัวที่เมื่ยลายมือหรือแบบการคัดตัวบรรจง หรืออักษรประดิษฐ์ เมื่อนักออกแบบเห็นว่าตัวอักษรที่มีอยู่ไม่สามารถสื่อความหมายในแบบที่ต้องการได้ จึงจำเป็นต้องใช้ลายมือเขียน และลายมือเขียนนี้ก็ใช่อีกวิธีที่สามารถแสดงออกถึงอารมณ์และน้ำเสียงได้เป็นอย่างดีและยังทำให้ได้รู้สึกใกล้ชิดกับผู้เขียนเหมือนสามารถให้ผู้เขียนมาสื่อสาร โดยตรงกับคนอ่านได้ด้วย

### การเลือกใช้ชุดตัวอักษร

ตัวที่คัดแปลงมาจากชุดที่มีตัวเอียง ตัวหนา ตัวบาง เป็นต้น ซึ่งตัวอักษรในแต่ละชุดจะมีลักษณะเฉพาะเป็นบรรยากาศหรืออารมณ์ บุคลิกที่แตกต่างกันไปและการที่มีตัวเอียง ตัวหนา ฯลฯ ก็จะช่วยเพิ่มท่าทางและน้ำเสียงให้ดูแตกต่างไปอีกด้วย

### ลักษณะแฟมมีลีของตัวอักษรสามารถแบ่งได้เป็น

Slant หรือ Italic คือ ตัวเอียง จะทำให้เกิดความเคลื่อนไหวขึ้นและความเอียงต่างกันจะให้ผลในการมองเห็นที่ต่างกัน

Weight คือ น้ำหนัก ความหนา-บาง ของตัวอักษร

Width คือ ความกว้าง-แคบ ชัด-หัด ของตัวอักษร

### ขนาดของตัวอักษร

ขนาดที่มีความสัมพันธ์ต่อข้อความก็สามารถสร้างความน่าสนใจและช่วยให้สามารถสื่อสารได้ง่าย

## 2.2.2 การปรับเปลี่ยนรูปร่างของตัวอักษร

ในการที่จะทำให้ตัวอักษรหรือคำหรือข้อความเปลี่ยนไปและมีผลต่อการมองเห็นไปถึงอารมณ์ การเคลื่อนไหวหรือความหมายของคำนั้นๆ ได้อีกวิธีคือ การปรับเปลี่ยนรูปร่าง ซึ่งจะสามารถทำได้มากมายหลายวิธีและให้ผลที่ต่างกันไป มีวิธีการดังนี้

### การบิดเบือน

คือการทำให้ข้อความถ่ายทอดออกมาเหมือนเป็นสัญลักษณ์เป็นภาพจริงๆ เมื่อตัวอักษรถูกบิดเบือนไปอาจไม่เข้าอยู่ในชุดอักษรใด แต่จะอยู่ที่การบิดเบือนเพื่อความหมายที่จะสื่อสารทำได้โดย

ทำให้เหมือนขาด ถูกฟัน ทำให้ไม่เห็นความต่อเนื่อง

ทำให้เอียง ทำให้เกิดมิติ,บรรยากาศ

ทำให้โค้ง งอ ทำให้เห็นมิติหรือเห็นการเคลื่อนไหว

ทำให้แผ่ออกหรือถูกกดทับ

ทำให้เบลอ ไม่ชัด

ทำให้เป็นภาพสะท้อนหรือภาพกลับกัน

ทำให้เสียรูปทรง

ทำให้คู่แตกหัก

ทำให้คู่ฉีก

ทำให้เหมือนยับ

### การต่อเติมหรือลดลง

จะเป็นการเน้นทำให้หนักแน่นยิ่งขึ้น เช่น

การเพิ่มเติม เช่น เติมเส้น สี น้ำหนัก เพื่อเน้นย้ำความสำคัญ

การลด หรือการทำให้หายไป แต่ยังสามารถอ่าน ได้ใจความและเป็นนัยถึงตัวที่หายไป

การ ต่อเติมตัวอักษรหรือการวางขยายหรือยี่ดออก

### การใช้เส้นแบบนอกของตัวอักษร

ความหนาบาง

เส้นชนิดต่างๆกัน เช่น ไข่ปลา,จุด,เส้น

การใช้พื้นที่ผิวของตัวอักษร

ผิวที่แตกต่างกันไปย่อมส่งผลต่อความรู้สึกที่ต่างกันด้วย

การทำให้เกิดมิติของตัวอักษร

เกิด 3 มิติ เป็นหลักพื้นฐานการลวงตาให้เกิด 3 มิติ บนระนาบ 2 มิติ เช่นทำให้เกิดปริมาตร เกิดความลึก เกิดเงา

ความเข้มของน้ำหนัก

ทำให้เห็นถึงการเน้นย้ำที่ต่างกันอย่างออกมา

### 2.2.3 การจัดวางตัวอักษร

ในการจัดวางตัวอักษรที่มีความยาวมากอยากเช่น หนังสือวิชาการหรือข้อความอื่นๆในหนังสือทั่วไป จำเป็นจะต้องกำหนดความยาวบรรทัดและความยาวของหน้ากระดาษเพื่อให้สายตาไม่จู้จี้ กำหนดเลี้ยวกลับเพื่อที่จะอ่านได้อย่างง่าย นั่นคือ คอลัมน์นั่นเอง สำหรับข้อความที่มีขนาดกระชับกว่า เช่นข้อความ โฆษณาหรือทวีตต่างๆ ก็สามารถวาง ได้อย่างมีอิสระกว่า ดังนั้นการวางตัวอักษรที่ไม่ยาวมากนั้น ก็มีวิธีที่จะทำได้มากมายซึ่งพอจะแบ่งแยกรูปแบบที่จะทำให้เกิดลักษณะของ Expressive typography ได้ดังนี้

จัดวางแล้วสามารถเป็นเสมือนภาพที่แสดงสอดคล้องส่งเสริมเนื้อหาด้วย

จัดวางโดยให้เกิดค่าของน้ำหนักเสียง จังหวะหรือการออกเสียงที่สามารถเห็น ได้ด้วยตาไปพร้อมๆกับการอ่านด้วย

จัดวางให้เห็นถึงลักษณะที่เคลื่อนไหวที่สอดคล้องไปกับเนื้อหา ซึ่งวิธีการจัดวางจะเกิดได้จากองค์ประกอบเหล่านี้

ความสมดุล

มี 2 ประเภท การจัดวางให้เกิดความสมดุลในหน้ากระดาษกับแบบที่ทำให้เกิดความไม่สมดุล แบบที่ทำให้เกิดความรู้สึกที่สงบ สุภาพ และเห็นเป็นรูปร่างในขณะที่ไม่สมดุล ทำให้เกิดความรู้สึกที่เคลื่อนไหวและเกิดจุดสนใจขึ้น

### ทิศทาง

จะทำให้เกิดการมองแตกต่างกันไปตามแต่ทิศทางที่เกิดขึ้น เช่น แนวแนบให้ความรู้สึกสงบ นิ่งราบเรียบ ทิศตึกๆ กัน ให้เห็นถึงความขัดแย้ง

### ความเป็นกลุ่มก้อน และการกระจกระบาย

จะแสดงถึงความกลมกลืน ผสมผสานกันในแต่ละองค์ประกอบเป็นหนึ่งเดียว หรืออาจเป็นการแออัดยัดเยียดกัน การจัดเป็นกลุ่มก้อนจะทำให้เห็นถึงความหนาแน่นของความหมายของข้อความนั้นๆ

### ความถี่-ห่าง

จะมีผลต่อการมองเห็นและความรู้สึกได้ เช่น แบบที่เหลื่อมซ้อนกันทำให้เห็นถึงความเบียดเสียดในพื้นที่จำกัด

### การซ้ำ

ทำให้รู้สึกถึงจำนวนที่เพิ่มขึ้น และยังสามารถหมายถึงภาพที่หาจุดได้ยากของเสียงสะท้อนได้ด้วย

### จังหวะ

จะคล้ายๆ กับการชมแต่ต่างกันตรงจังหวะ ไม่ซ้ำเพียงอย่างเดียวเท่านั้น จังหวะจะเกิดจากที่ว่าง, น้ำหนัก, ความหนาบาง, สี ได้อีกด้วย

### การหมุน

ทำให้เกิดมุมมองต่างๆ กัน ในการจัดวางทำให้เกิดพลังความเคลื่อนไหว รวมถึงอาจได้ความรู้สึกที่แตกต่างไป

#### 2.2.4 การใช้องค์ประกอบอื่นๆ เข้ามาเสริม

จะสนับสนุนการอ่าน สร้างให้เกิดอารมณ์ น่าเสียงหรือแสดงนัยได้ เช่น การนำภาพเข้ามาใช้แทนตัวอักษรใดๆ แล้วยังสามารถอ่านเป็นคำได้และภาพก็แสดงถึงความหมายของคำและข้อความนั้นๆ เป็นต้น องค์ประกอบแบ่งเป็นประเภทได้ดังนี้

#### การใช้เส้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เส้นเอ็นเหมือนสัญลักษณ์อย่างหนึ่งที่สามารถ เน้นย้ำคำหรือข้อความนั้นๆ ให้ชัดเจนขึ้นหรือนำพา  
สายตาไปสู่เป้าหมายได้ เส้นที่นำมาใช้แต่ละแบบจะทำให้เกิดผลต่างกัน เช่นเส้นตรงแนวนอน  
เหมือนการย้ำความสำคัญของข้อความ เส้นตั้งทำให้เกิดการแบ่งแยกพื้นที่ออกจากกัน เส้นเฉียง-โค้ง  
ทำให้เกิดความเคลื่อนไหว เป็นต้น

### การใช้รูปร่างต่างๆ

เช่น รูปร่างที่เป็นรูปร่างอิสระหรือรูปร่างเรขาคณิต รูปร่างสามารถสร้างความใกล้ชิดกันภายในที่ว่าง  
ของตัวอักษรที่แยกกันเป็นส่วนๆ หรือเพื่อที่จะทำให้เด่นและเพื่อแบ่งสรรมัน และรูปร่างสามารถ  
แสดงความหมายของคำหรือข้อความที่ซ่อนเร้นอยู่ก็ได้

### การใช้สัญลักษณ์

ได้แก่พวกเครื่องหมายภาษาต่างๆ เครื่องหมายวรรคตอน ไม้ยมก รวมถึงชุดตัวอักษรพิเศษที่เป็น  
สัญลักษณ์ เช่น ชุด Dingbat, Fleurons, Isotype สัญลักษณ์เป็นส่วนที่สนับสนุนตัวอักษร ในการนำมา  
ใช้แต่ละสัญลักษณ์ก็มีความหมายเฉพาะ แต่ควรจะใช้ตัวสัญลักษณ์ที่อยู่ในชุดตัวอักษรเดียวกันใน  
การนำมาใช้ มีทั้งใช้ตามหลักปกติหรือคิดแปลกให้เกิดความเด่น เน้นย้ำเป็นพิเศษเพื่อผลในการมอง  
เห็นที่แตกต่างไป

### การใช้พื้นหลัง

จะทำให้เกิดผลในการอ่าน ด้วยน้ำหนักของสีและตัวอักษร ที่จะแบ่งแยกชัดเจน อ่านได้ชัดเจนกับ  
แบบที่แตกต่างไป

### การใช้ภาพ

ภาพที่ใช้จะต้องเป็นภาพที่ช่วยสนับสนุนส่งเสริมให้ความหมายเด่นชัดขึ้นหรือแสดงนัยอย่างแนบ  
เนียนต่อคำหรือข้อความนั้นๆ การนำภาพมาใช้มีด้วยกันหลายแง่ เช่น การทำเป็นภาพพื้น การนำมา  
จัดวางร่วมกับตัวอักษร การผสมกลมกลืนหรือซ้อนกันไปกับตัวอักษร

### การใช้สี

จะช่วยส่งเสริมความหมายหรืออารมณ์ชัดเจนขึ้นได้ อย่างการนำสีในเชิงจิตวิทยา หรือการใช้ในแง่ที่  
เป็นสัญลักษณ์หรือเป็นสีที่สะท้อนเรื่องความเชื่อ นอกจากนั้นยังเป็นสิ่งที่ทำให้เกิดความเป็นกลุ่ม  
ก้อน จังหวะหรืออื่นๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 2.2.5 การใช้คุณลักษณะทางภาษา

ในการออกแบบโดยใช้ตัวอักษรนั้นมักจะอยู่บนพื้นฐานความคิดที่ว่าต้องประกอบสิ่งเหล่านี้ไว้ด้วยกัน คือ รูปร่าง นามธรรม รูปทรงของตัวอักษรเองไปสู่ Pattern ไปสู่การเป็นคำ จนถึงการสื่อความหมาย ซึ่งทั้งหมดนี้ต้องควบคู่กันไปและหากเราออกแบบโดยไม่คำนึงถึงลักษณะแบบแผนอันถูกต้องนี้ ก็จะมีผลกระทบต่อความรู้สึกที่พิเศษขึ้นมาอีกแห่งหนึ่ง เช่น การที่ในภาษาอังกฤษตัวที่ขึ้นต้นด้วยตัวใหญ่แต่เราไปใช้ตัวเล็กก็จะเกิดผลให้จุดสังเกตเปลี่ยนไปเป็นต้น นอกจากนี้คุณสมบัติของตัวอักษรในการอ่านจากหลังไปหน้าอ่านไปทางซ้ายทางขวาหรือการฟ้องรูปฟ้องเสียง รวมไปถึงความหมายของประโยคในแง่ตรงข้ามกับคำพูดการตกหล่นหายไปของส่วนที่ควรจะมีอยู่โดยที่ผู้อ่านคุ้นเคยกับมันเมื่อหายไปจึงรู้สึกพิเศษขึ้นมา หรือการอ่านเพียงจุดสำคัญก็สามารถเข้าใจเนื้อหาได้ซึ่งในการที่จะสังเกตเห็นสิ่งเหล่านี้ในภาษานั้นควรจะเข้าใจกฎเกณฑ์เดิมเสียก่อนและการที่จะหยิบมาใช้ในแต่ละแบบ ก็ควรจะเป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องสนับสนุนหรือแสดงเป็นนัยให้คิด สิ่งที่ใช้ก็ควรเป็นสากลที่คนทั่วไปรู้จัก ก็ยิ่งจะเพิ่มความน่าสนใจให้กับงานหรือทำให้รู้สึกถึงสิ่งที่ต้องการสื่อสารได้มากขึ้น



### 3. Kinetic Typography

#### 3.1 รูปแบบของ Kinetic Typography

ข้อความตัวอักษร ไม่ถูกจำกัดในรูปแบบตายตัวอีกต่อไปในการสื่อสารสมัยเทคโนโลยีดิจิทัล รูปแบบตัวอักษรสามารถเปลี่ยนแปลงได้ในเรื่องของขนาด สี ตำแหน่ง เพื่อที่จะแสดงเนื้อหาได้ดียิ่งขึ้น การใช้ตัวอักษรในระยะเวลาที่ผ่านมาได้แสดงถึงการใช้ตัวอักษรอย่างประณีตสามารถเสริมสร้างถ้อยคำได้ด้วยการเพิ่มปัจจัยหลายอย่าง เช่น ด้านของอารมณ์ น้ำเสียง ทำให้มีความเห็นว่าการเพิ่มมิติของเวลาจะช่วยเสริมสร้างพลังการสื่อสารของตัวอักษร ได้ยิ่งขึ้น

อย่างไรก็ตาม ในสาขาทางด้านกราฟิกออกแบบยังคงขาดความเข้าใจอย่างลึกซึ้งในเรื่องของ Kinetic Typography ถึงแม้ว่าเราจะพบเห็นตัวอักษรที่เคลื่อนไหวได้ตามโฆษณาทางโทรทัศน์ หรือ ในมิวสิควีดีโอจนเป็นที่ชินตา แต่ความสำคัญของ Kinetic Typography ก็ยังไม่ได้สำรวจอย่างเต็มที่

Kinetic Typography เป็นสาขาใหม่ของ Motion Graphic ซึ่งใช้ตัวอักษรที่เคลื่อนไหวเป็นตัวแสดงแนวคิดของงานออกแบบ องค์ประกอบที่เพิ่มเติมเข้ามาในเรื่องของเวลาและท่าทาง สร้างโอกาสที่ส่งเสริมความก้าวหน้าในงาน Expressive Typography เริ่มจาก ไคเคิลจากฟิล์มภาพยนตร์ โฆษณาทางโทรทัศน์ และมิวสิควีดีโอ Suguru Ishizaki (1996) แห่ง โรงเรียนสอนการออกแบบที่ Carnegie Mellon University ได้แนะนำการทำงานกับ Kinetic Typography ซึ่งแสดงคำบรรยายด้วยตัวอักษรโดยปราศจากการใช้รูปหรือภาพประกอบเข้าช่วย

มีข้อปฏิบัติอยู่หลายอย่างสำหรับ Kinetic Typography อย่างเช่นสำหรับการใช้ในด้านของงาน ภาพยนตร์ แต่ยังไม่มีการทดลองอย่างเป็นทางการที่จะสรุปได้ว่าลักษณะของ Kinetic Typography มีประสิทธิภาพมากกว่าในการนำเสนอแนวคิดในการออกแบบ

#### 3.2 ลักษณะของ Kinetic Typography

3.2.1 Transform เป็นการแปลงสภาพของลักษณะตัวอักษร จากสภาพหนึ่งไปยังอีกสภาพหนึ่ง ไม่ว่าจะเป็นในเรื่องของขนาด สี ตำแหน่ง ซึ่งการ Transform นี้พลิกเพลงได้อีกหลายรูปแบบตามแต่จุดประสงค์ของนักออกแบบ

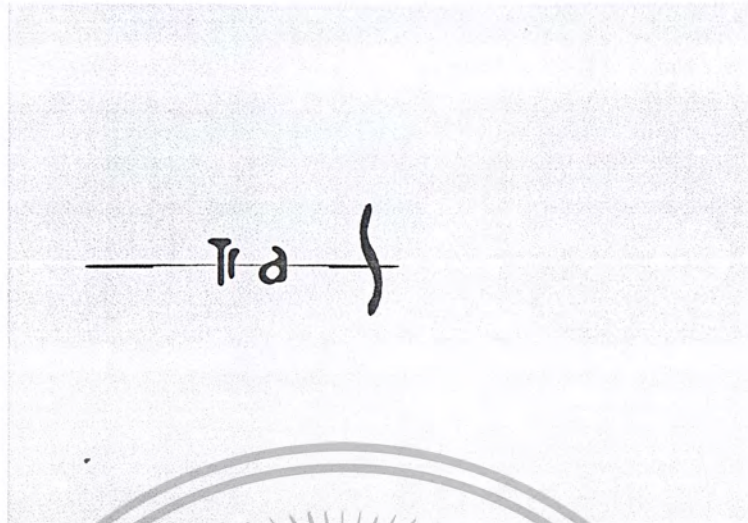
Trans



ภาพที่ 2.2

ภาพที่ 2.1-2.2 ตัวอย่างการ Transform ขนาด

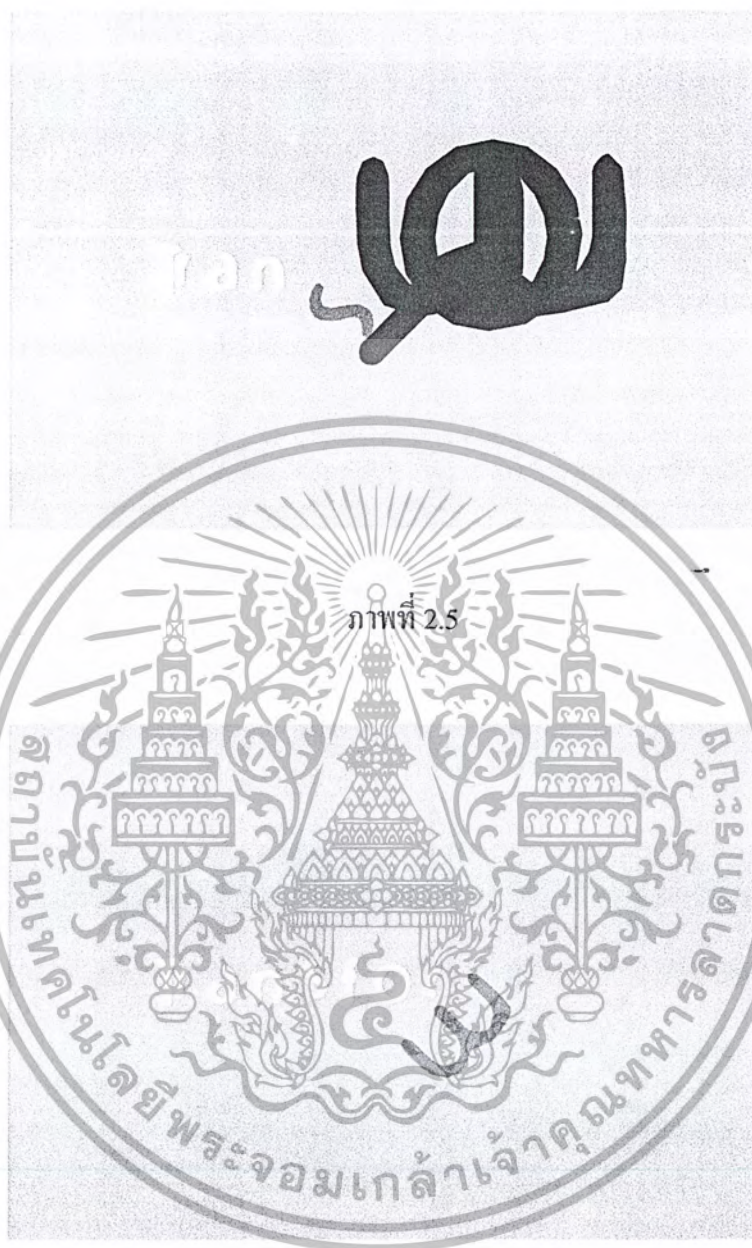
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.4

ภาพที่ 2.3-2.4 ตัวอย่างการ Transform ขนาด-ทิศทาง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.6

ภาพที่ 2.5-2.6 ตัวอย่างการ Transform ขนาด-ทิศทาง-สี

3.2.2 Rotation การหมุน ไม่ว่าจะเป็นการหมุนรอบตัวอักษรเอง (แบบที่โลกหมุนรอบตัวเอง) หรือการหมุนแบบโลกหมุนรอบดวงอาทิตย์ การหมุนนี้เมื่อนำมาใช้รวมกับการ Transform ก็ สามารถสร้างความสนใจเพิ่มขึ้นได้ สามารถสร้างรูปแบบใหม่ๆเพิ่มขึ้นได้อีก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

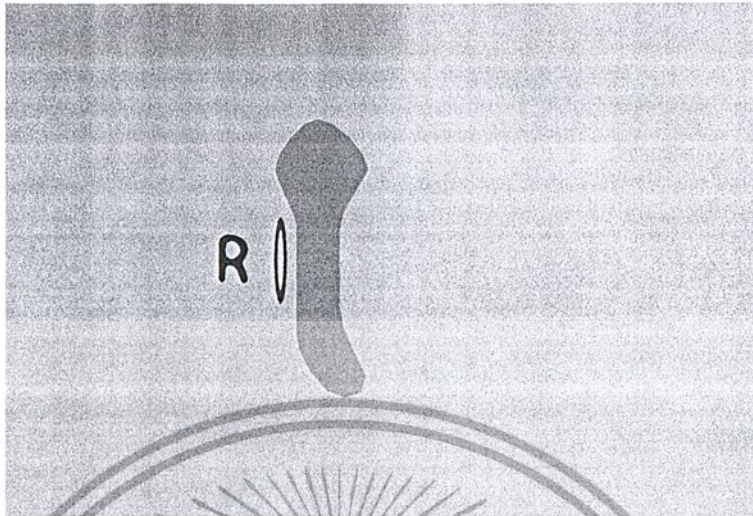
016110ก



ภาพที่ 2.7 การหมุนแบบโลกหมุนรอบตัวเอง

ภาพที่ 2.8 การหมุนแบบโลกหมุนรอบดวงอาทิตย์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.9 ใช้การหมุนร่วมกับการ Transform



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### บทที่ 3

#### วิธีดำเนินงานวิจัย

#### 1. การวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย

สำหรับโครงการศึกษาการใช้ลักษณะตัวอักษรเพื่อสื่อความหมายในรูปแบบของสื่อโฆษณา ประชาสัมพันธ์ตนเอง (Self - Promotion) นี้ กลุ่มเป้าหมายมีสองกลุ่ม คือ ผู้ที่ต้องการซื้องานของนักออกแบบ นั่นหมายถึงผู้ว่าจ้างที่ต้องการนักออกแบบเพื่อทำงานด้วย ซึ่งบุคคลเหล่านี้มักเป็นพวกครีเอทีฟหรือผู้กำกับศิลป์ที่มีความรู้ทางการออกแบบ เพื่อคัดคนที่มีความสามารถร่วมงาน กลุ่มที่สอง ได้แก่ ณาจารย์ที่ติดต่อนักศึกษา สำหรับเวลาที่เราจะไปศึกษาต่อ และโครงการศึกษา นี้ถือเป็น portfolio งานกราฟิกชิ้นหนึ่งของเรานี้ ดังนั้นโดยสรุปแล้ว งานของเราต้องสื่อสารกับบุคคลดังต่อไปนี้

Creative, Art Director, Senior Graphic Designer, อายุระหว่าง 30 - 45 ปี มีประสบการณ์ทางด้านงานกราฟิก

เมื่อพิจารณาแล้วจะเห็นได้ว่ากลุ่มเป้าหมายของโครงการชิ้นนี้ค่อนข้างเป็นบุคคลที่มีชั่วโมงบินสูงทางด้านงานออกแบบ จะว่ายากก็ยากที่จะทำให้งานเข้าตามบุคคลเหล่านี้ นอกจากงานออกแบบต้องสื่อสารให้ได้แล้ว อาจต้องใช้การสื่อสารที่มีชั้นเชิงในการถ่ายทอดเนื้อหา และไม่ละทิ้งความงามทางการออกแบบที่ทำให้งานเราน่าดูโดดเด่นในประเด็นที่เลือกศึกษา แต่จะว่าได้เปรียบก็ได้เช่นกัน เนื่องจากเราสามารถใช้ความคิดสร้างสรรค์งานของเราได้เต็มที่ เพราะกลุ่มเป้าหมายสามารถทำความเข้าใจกับงานเราได้มากกว่า วิเคราะห์งานเราได้ดีกว่าบุคคลทั่วไป

#### 2. การวิเคราะห์งานประชาสัมพันธ์ตนเอง (Self-Promotion)

##### 2.1 Promotional Presentation Project Electronic Business Card

งาน Promotional Presentation Project Electronic Business Card ของบริษัท Eagle River Interactive นี้ มีแนวทางการออกแบบโดยสื่อให้เห็นถึงการปฏิบัติทางความคิดสร้างสรรค์ตั้งแต่ยุค

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หินมายังยุคเรนสซองต์และในยุคศิลปะสมัยใหม่ (Business Card นี้ใช้เป็นเครื่องมือโปรโมทให้กับบริษัทเอง)

เพื่อให้เข้าถึงผู้ใช้ นักออกแบบได้ทำให้คนตรีประกอบและภาพประกอบที่สื่อชัดเป็นส่วนทำให้สร้างโทน(บรรยากาศ) ของแต่ละยุคการจะเข้าสู่ยุคต่อไป ผู้ใช้ต้องเลือกไอคอน 3 ใน 5 ให้ถูกต้องซึ่งไอคอนก็จะเป็นตัวแทนของยุคนั้นๆ เช่น ภาพมือและหิน ซึ่งปรากฏอยู่จอด้านบนจะเป็นตัวแทนสำหรับยุคนั้นเป็นต้น

หลังจากผู้ใช้ได้เลือกไอคอนทั้ง 3 ได้ถูกต้อง ชิ้นส่วนก็แสดงการเคลื่อนไหวและปรากฏคำพหูพจน์ ภายว่าวัตถุที่ถูกเลือกนั้นเมื่อวางในมือของนักคิดสร้างสรรค์แล้วจะเปลี่ยนแปลงประวัติศาสตร์ไปมาก การผสมผสานของไอคอนที่แสดงการเคลื่อนไหว, คนตรี, ข้อความอักษร และภาพประกอบสร้างความบันเทิงและการแสดงที่น่าจดจำทีเดียว

วิเคราะห์ Electronic business card ของ Eagle river interactive

บริษัทนี้สร้างแนวทางการออกแบบ Self-Promotion เพื่อสนองตอบแนวคิดที่ว่า “ประวัติศาสตร์ได้แสดงให้เห็นว่าความก้าวหน้าเป็นผลงายๆ จากการวางสิ่งของไว้ในมือของนักคิดสร้างสรรค์” ทำนองนี้การออกแบบทำให้เห็นชัดเจน ตรงไปตรงมา โดยใช้ลักษณะของภาพประกอบและการสร้างภาพและสร้างภาพเคลื่อนไหวประกอบกับดนตรีเพื่อสร้างความน่าสนใจมากขึ้น สามารถสร้าง Interact กับผู้ใช้ ได้โดยให้ผู้ใช้คลิกเลือกสิ่งของในแต่ละยุค (ซึ่งต้องคลิกให้ถูก) และหากคลิกได้ถูกต้องก็จะแสดงให้เห็น Message ที่บริษัทนี้ต้องการบอกกับลูกค้าหรือผู้ใช้ (คือเนื้อหาของผลงานของนักคิดสร้างสรรค์) และหากผู้ใช้ทำตาม ก็แสดงผลลัพธ์ให้เห็นชัดเจนว่าจะเกิดความก้าวหน้าใดๆ ขึ้น

Theme ของ Self-Promotion นี้เลือกใช้การนำเสนอผ่านยุคทั้งสามได้ ยุคหิน ยุคกลาง และยุคสมัยใหม่เพื่อให้สอดคล้องกับแนวคิดที่กล่าวข้างต้น

## 2.2 Disk ~Folio2 : Operation Illustration

สำหรับงาน Portfolio ของ Jack Harris นี้ใช้ Interface ที่คุ้นเคยกันดี นั่นคือ เกมส้ผัดตัดของเด็กๆ จึงเปลี่ยนมันให้เป็นตัว Nauigation ในงานนี้ ด้วย Interface แบบนี้นักออกแบบแทบไม่ต้องแนะนำในเรื่องของการใช้ Interface เพียงปล่อยให้แนวทางของเกมส้ซึ่งเป็นที่คุ้นเคยกันคืออยู่แล้วนำพาดำรงและเข้าถึง Interface ได้อย่างง่ายแม้กระทั่งคนที่ไม่เคยเล่นเวบมาก่อนคล้ายกับ Board game ผัดตัดของอเมริกัน ผู้ใช้เลื่อนเคอร์เซอร์ไปยัง ไอคอนที่ตั้งอยู่รอบๆ ร่างกายและคลิกที่ไอคอนเพื่อไปยังหน้าถัดไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## วิเคราะห์ Disk folio2

แนวทางการออกแบบนี้ใช้ Theme ง่ายๆ คือ เกมส่ผ่าตัด ซึ่งเป็นที่รู้จักกันดี เพื่อให้การเข้าถึงข้อมูลเป็นไปได้โดยง่ายไม่ซับซ้อนแม้กระทั่งสำหรับผู้ใช้นิใหม่ ๆ ที่ไม่คุ้นเคยกับ Interface

### 2.3 Digital brochure ของ Emigre

#### Project Zeitmovie

โรงหล่ออักษร Emigre ต้องการแผ่นงาน โปรมโทขนาดเท่า Floppy disk เพื่อขยายบริการกระดาษและโปรมโทอักษรพิมพ์ตัวใหม่ที่ชื่อ Zeitguys เนื่องจากต้องรักษาเวลาความนิโหลดให้สั้นที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ ภาพ Bitmap ที่สร้างจากฟอนต์ จึงส่วนประกอบหลักในแผ่นพับดิจิทัลนี้

การเปิดตัวกรีนนำด้วย การสร้างให้ตัวอักษรเคลื่อนไหว จากนั้นตามมาด้วยการปรากฏตัวของอักษรพิมพ์ “Zeitmovie” พร้อมกับเสียงซึ่งจะเปิดจนกระทั่งผู้ใช้คลิกไปหน้าอื่น

Zeitmovie ทำให้เกิด Interact ไม่มากนัก จำเป็นเพียงแก่การคลิกปุ่ม Forward (เดินหน้า) และ Backward (ถอยหลัง) เพื่อสำรวจ Interface หลักเท่านั้น

#### วิเคราะห์ Digital brochure ของ Emigre

ในส่วนของ Interface หลัก การเคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่องตลอดเวลาของภาพที่เปลี่ยนจากตัวอักษรครึ่งความสนใจของผู้ใช้ ส่วนประกอบของงานชิ้นนี้ ได้แก่ ตัวอักษรเสียงและลำดับอาการที่สร้างให้เคลื่อนไหว ทำได้ดีเพื่อเน้นย้ำธรรมชาติของตัวอักษร Zeitguys ที่ดูประหลาด น่าเชื่อถือ

### 2.4 52 MM Self-promotion

หน้าเว็บที่ถูกสร้างขึ้นอย่างเรียบง่ายแต่แสดงออกถึงอารมณ์นั้น ให้ข้อมูลส่วนตัวของ Hill ประกอบด้วยภาพเขาและคอลัมน์ของคำที่ชวนระลึกถึงอะไรบางอย่าง ภาพครึ่งตัวของเขาล้อมกรอบด้วย Texture หยาบๆ ของตัวอักษรแสดงถึงบทสรุปที่กระชับของแรงบันดาลใจและอาชีพก่อนหน้านี้ของเขา

Theme ที่เป็น รูปลักษณ์ของแผนที่ที่มีศูนย์กลางรอบๆ อนุสาวรีย์ Easter island ถูกใช้เป็นทางเข้าสู่เว็บไซต์ เมื่อย้ายมายังเมนูจะเป็นคำที่สร้างจากตัวอักษรหักๆ เป็นตัวแทนของประเภทงานที่ต่างกันของผลงานนักออกแบบหน้าข้อมูลภายในส่วนผลงานใช้พาดหัวสี่เหลี่ยม เมื่อเลื่อนเคอร์เซอร์ลงด้านล่าง Text ก็จะมีไฮไลต์แสดงข้อมูลเกี่ยวกับเบื้องหลังของ Hill เฮ็คที่มีขนาดโตนี้ไม่ได้มี Option ให้คลิกเข้าไปได้ แต่มันคือในเรื่องของตัวอย่างสไตล์กราฟฟิคที่แสดงถึงอารมณ์ของนักออกแบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในส่วนของงาน Digital Illustration นั้นใช้ Theme “สมอง” โดยแบ่งเป็น 30 เซลล์ สมองเพื่อ บรรจุภาพ Thumbnail ของงานไว้ ร่องรอยของ Graphic element จากบริเวณอื่นๆ ของเว็บไซต์นี้ ถูก นำมาปะติดเป็นส่วนหนึ่งของ Background เช่น วงหมุนโทรศัพท์จากหน้า Miscellaneouse

### วิเคราะห์ 52 MM Self-promotion

การนำเสนอรูปแบบเฉพาะตัวของนักออกแบบทำได้น่าสนใจ มีการแบ่งแนวคิดของส่วนหลัก แต่ละส่วน ทำให้มีทางออกสำหรับการออกแบบได้อีกวิธีหนึ่ง

## 3. แนวคิดในการออกแบบ

### 3.1 แนวทางในการออกแบบ CD-Rom : ครั้งที่ 1

ออกแบบ CD-Rom โดยใช้ชื่อว่า Type Studio ซึ่งแสดงให้เห็นถึงประเด็นศึกษาที่จะใช้ตัวอักษรในการออกแบบ โดยการดำเนินเนื้อหาภายในซีดีจะเน้นการใช้โครงสร้างของตัวอักษรเป็นหลัก และจะไม่เน้น interact กับผู้ใช้งานนัก เนื่องจากต้องการให้ผู้ใช้เข้าถึงได้ง่ายที่สุด ไม่ซับซ้อน

#### สรุปแนวคิดครั้งที่ 1

การใช้ชื่อว่า Type Studio นั้น อาจก่อให้เกิดความสับสน เนื่องจากชื่อนี้ทำให้คนเข้าใจไปว่าเป็นจิตติประชาสัมพันธ์ตนเองของบริษัทออกแบบตัวอักษรเพื่อจัดจำหน่าย ไม่ใช่ว่าเป็นการประชาสัมพันธ์ตนเองของนักออกแบบ จึงต้องหาชื่อที่สื่อสารได้ชัดเจนกว่า

### 3.2 แนวทางในการออกแบบ CD-Rom : ครั้งที่ 2

ออกแบบ CD-Rom โดยใช้ชื่อว่า cyan ซึ่งเป็นชื่อสีที่นักออกแบบชอบ และเป็นตัวอักษรที่มีอยู่ในชื่อของนักออกแบบด้วย แนวทางการออกแบบยังคงพยายามมุ่งเน้นจะใช้โครงสร้างของตัวอักษรเป็นหลัก โดยพยายามให้หัวข้อของจิตติซึ่งกำหนดเป็น 4 หัวข้อมีตัวอักษรนำหน้าตามอักษรสะกดของชื่อ cyan ส่วนการออกแบบ interface เริ่มมีบทบาท จำเป็นต้องสร้าง interaction ระหว่างผู้ใช้ให้มากขึ้น แต่ยังคงการเข้าถึงข้อมูลได้ง่ายอยู่

#### สรุปแนวคิดครั้งที่ 2

การพยายามให้หัวข้อของจิตติเข้ากับตัวอักษรหน้าของ cyan ทั้งหกตัว เป็นการแก้ปัญหาก็ไม่สู้ดีนัก เนื่องจากความไม่ลงตัวที่เกิดขึ้น ซึ่งให้เห็นถึงวิธีการนำเสนอไม่เหมาะสมกับสิ่งที่ต้องการสื่อสาร ส่วนชื่อ cyan เป็นชื่อที่ทำให้คำนึงไปถึงสีของสิ่งพิมพ์มากกว่า และดูไม่ออกว่าเป็นตัวอักษร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่มีอยู่ในชื่อของนักออกแบบ เนื่องจากไม่มีความเกี่ยวข้องกันในด้านความหมายหรือที่มาเท่าใดนัก ทำให้ไม่สามารถสื่อสารตรงจุดนั้นได้ ส่วนการออกแบบที่ตั้งใจพยายามเน้นโครงสร้างของตัวอักษรนั้น ไม่มีเหตุผลมารับว่าทำไมต้องเป็นเช่นนั้น เนื่องจากไม่มีแนวคิดมาเป็นตัวกำหนดแนวทางในการออกแบบ จึงทำให้มองภาพได้ไม่ชัดเจน

### 3.3 แนวทางในการออกแบบ CD-Rom : ครั้งที่ 3

ออกแบบ CD-Rom โดยใช้ชื่อว่า chanya ซึ่งเป็นชื่อของนักออกแบบเอง จะทำให้สื่อสารได้ชัดเจนกว่าว่าเป็นการประชาสัมพันธ์ตนเองเนื่องจากชื่อที่ใช้เป็นชื่อเฉพาะ สิ่งสำคัญคือการหาแกนในการออกแบบซีดี ในที่นี้เราจึงกำหนด Theme ของซีดีขึ้นมา โดย Theme นี้ว่าด้วยเรื่องของจินตนาการ ซึ่งเป็นคุณสมบัติที่นักออกแบบ (โดยเฉพาะตัวเราเอง) เน้นเป็นพิเศษว่าเป็นสิ่งสำคัญที่จะสร้างสรรค์งานออกแบบได้ดียิ่งขึ้น นอกเหนือจากการสื่อสารที่เข้าถึงได้ชัดเจน การออกแบบให้ความสำคัญกับ interactive มากขึ้น เนื่องจากเป็นสิ่งที่สามารถช่วยส่งเสริม Theme ในบางด้านได้ ความคิดที่จะเน้นแต่การใช้โครงสร้างตัวอักษรหรือการออกแบบที่เน้นแต่การใช้ตัวอักษรเพียงอย่างเดียวนั้นเป็นการปิดกั้นผู้ออกแบบเกินไป แม้จะเป็นทางเลือกที่สามารถปฏิบัติได้ แต่ความจริงนั้นไม่จำเป็นการใช้องค์ประกอบอื่นๆ อย่างเช่นรูปภาพร่วมกับตัวอักษร ก็สามารถบอกถึงความสามารถในเรื่องของการใช้ตัวอักษรในการออกแบบได้เช่นกัน ดังนั้นผู้ออกแบบจึงตัดสินใจนำตัวอักษรมาใช้ในการออกแบบร่วมกับองค์ประกอบอื่นๆ เช่นภาพและสี ทั้งหมดนี้เพื่อสื่อสารถึงแนวคิดของซีดีที่ว่าด้วยเรื่องของจินตนาการ

#### สรุปแนวคิดครั้งที่ 3

แนวคิดนี้เป็นแนวทางที่นำมาพัฒนาต่อ ชื่อของซีดีที่ใช้ว่า chanya เป็นชื่อที่สื่อสารตรงตัวและชัดเจน และมีแนวทางกำหนดได้ชัดเจนและมีเหตุผลดีกว่าสองแนวทางแรกที่ผ่านมา ทำให้นักออกแบบมีอิสระมากขึ้นในการสร้างงาน เพราะไม่ต้องมุ่งเน้นไปแต่ในเรื่องของการใช้โครงสร้างของตัวอักษรในการออกแบบเพียงอย่างเดียว

### 3.4 แนวความคิดรวบยอด

ทำการประชาสัมพันธ์ตนเองในลักษณะของสื่อประเภท CD-Rom โดยใช้ชื่อของนักออกแบบเองว่า chanya นำเสนอการนำตัวอักษรมาใช้ร่วมกับองค์ประกอบอื่นๆ ภายใต้แนวคิดในเรื่องจินตนาการ

บุคลิกของ CD-Rom : ดู active มีพลัง ถ่ายทอดจินตนาการของนักออกแบบ

แบ่งโครงสร้างของ CD-Rom ออกเป็นสามส่วน ได้แก่

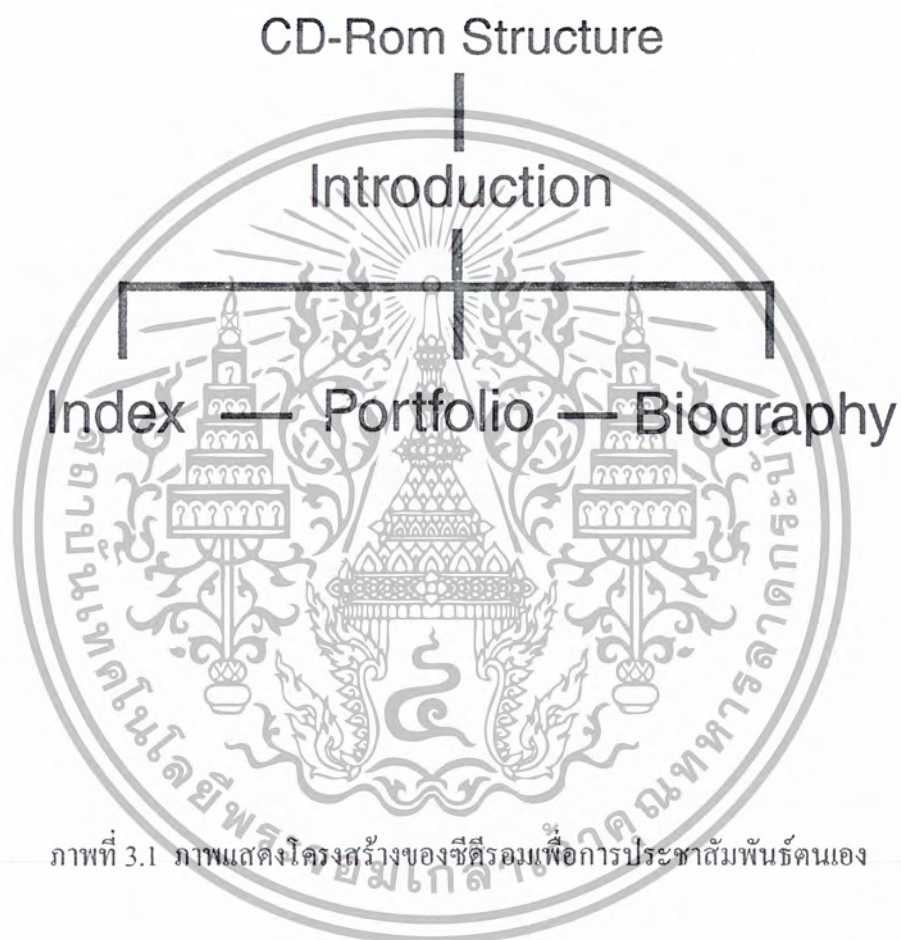
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. INTRODUCTION                      บทนำของ CD-Rom
2. PORTFOLIO                            ผลงานของนักออกแบบ  
ซึ่งแบ่งย่อยตามแต่ละประเภทของงาน ดังนี้
  - 2.1 Packaging Design การออกแบบบรรจุภัณฑ์
  - 2.2 Typographic Design            การนำตัวอักษรมาใช้ในการออกแบบ
  - 2.3 Multimedia Design            การออกแบบสื่อมัลติมีเดีย
  - 2.4 Publication Design            การออกแบบกราฟฟิคสิ่งพิมพ์
3. BIOGRAPHY                        ประวัติส่วนตัว การศึกษาและประสบการณ์การทำงาน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โครงสร้างหลักของสื่อมัลติมีเดียเพื่อการประชาสัมพันธ์ตนเอง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## แบบร่างก่อนผลงานจริง



ภาพที่ 3.2 ก่อนเข้าสู่หน้าหลักในซีดีรอม

ภาพที่ 3.3 หน้าหลัก (Index)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.4 หน้านำเสนองาน (Portfolio)

สรุปแบบร่างก่อนผลงานจริง

ข้อความที่ว่า About CD ก่อนเข้าสู่หน้าหลักในซีดีรอมนั้น ดูไม่น่าสนใจและฟังดูตรงเกินไป อีกทั้งการจัดวางตัวอักษรในลักษณะเป็นเส้นโค้งนั้น แม้จะสื่อสารได้ แต่ก็ยังไม่สนับสนุนกับส่วนที่เป็น Interactive

ในส่วนของหน้าหลัก (Index) สามารถเข้าสู่หน้าอื่นๆ ได้สองทาง ได้แก่ การเข้าทางข้อความ ด้านซ้ายมือและการใช้ไอคอน ซึ่งการใช้ Icon ในลักษณะของตัวอักษร a b c d นั้นดูไม่สมเหตุผล ประกอบกับใช้รูปภาพมาประกอบ ทำให้ icon นั้นดูแล้วอ่านเป็นคำว่า abod มากกว่าที่จะมองว่าเป็น a b c d

ในส่วนหน้านำเสนองาน (Portfolio) ใช้มุมมองกับตัวอักษรที่เป็นลักษณะ Wireframe แต่เมื่อถ่ายทอดออกมาเป็นภาพแล้ว ไม่สามารถดูออกว่าสิ่งที่เห็นนั้นมีเค้าโครงมาจากตัวอักษร

กล่าวถึงภาพโดยรวมของแบบร่างครั้งนี้ ถึงแม้จะได้ในเรื่องของ Mood&Tone แต่ในเรื่องของการใช้ตัวอักษรยังไม่ปรากฏเป็นที่เด่นชัด อีกทั้งต้องคำนึงถึงการลิงค์จากหน้าหนึ่งไปสู่อีกหน้าหนึ่งว่าจะสร้างความสัมพันธ์อย่างไรให้ดูต่อเนื่องตามแนวทางการออกแบบที่ได้ตั้งไว้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 4

### การวิเคราะห์ข้อมูล

#### 1. การออกแบบ

แนวคิดในการออกแบบ ได้มาจากการหาบุคลิกของนักออกแบบและจุดนำเสนอที่นักออกแบบได้ตั้งเอาไว้ ซึ่งจุดที่ต้องการนำเสนอสรุปได้ดังนี้

มีจินตนาการ

มีความ Active

จากจุดที่ต้องการนำเสนอ ทำให้ค้นหา Mood & Tone ของงาน ซึ่งต้องการทำให้ดูมีพลัง ดู Energetic เพื่อให้สอดคล้องกับบุคลิกที่ต้องการนำเสนอ แต่ยังคงความสุภาพ ไม่ใช่มุขลึงค์ที่ไฮเปอร์ ดูฉลาดจนเกินไป

แนวทางของงานจึงเป็นการนำเสนอจินตนาการของนักออกแบบ ผ่านทางการเคลื่อนไหวของตัวอักษร ทั้งตัวอักษรสามมิติและสองมิติ เพื่อสื่อถึงบุคลิกของนักออกแบบ

#### 2. โครงสร้างของงาน

แบ่งเป็น 5 ส่วน ได้แก่

2.1 ส่วนเกริ่นนำ (Introduction) แนะนำให้มารู้จักกับนักออกแบบ

2.2 ส่วนที่สอง ทำหน้าที่เหมือนประตูเชื่อม ให้เกิดความ smooth ในการไปสู่นำหน้าต่างๆ เพราะเนื่องจากเน้นการเคลื่อนไหวที่ต่อเนื่อง ทำให้ส่วนนี้เป็นทางออกหนึ่งในการออกแบบ

2.3 ส่วนหลัก (Index) เป็นหน้าหลักที่จะทำการ Link ไปสู่นำหน้าอื่นๆ

2.4 ส่วนผลงาน (Portfolio) แนวคิดของหน้านี้คือ มองทะลุไปถึงจินตนาการที่นักออกแบบได้สร้างสรรค์ไว้ ( See Through The Imagination)

2.5 ประวัติของนักออกแบบ (Biography)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3. สรุปแนวคิดในผลงานจริง

#### 3.1 แนวคิดในการออกแบบหน้า Introduction

สร้างความเคลื่อนไหวให้ตัวอักษร Chanya ซึ่งเป็นชื่อของผู้ออกแบบเอง การเคลื่อนไหวของตัวอักษรแต่ละตัวเป็นอิสระจากกัน ไม่ไปในทางใดทางหนึ่งเพื่อให้ดูแล้วอิสระ การ Transform นำมาช่วยส่งเสริมกับแนวคิดเรื่องจินตนาการ ภาพ 4.3 เป็นฉากจบของ Introduction ก่อนที่จะลิงค์ไปสู่หน้าหลัก ภาพนี้ถูกแปลงมาจากการเคลื่อนไหวของตัวอักษร ที่มีทิศทางเป็นวงกลมที่วิ่งวน เพื่อสื่อถึงข้อความที่ว่า Run the CD...Run me imagination.

#### 3.2 แนวคิดในการออกแบบก่อนเข้าสู่หน้าหลัก

หน้านี้มีการพัฒนามาจากหน้า About CD เนื้อหาที่ต้องการสื่อสารเหมือนเดิมทุกอย่าง คือ ยังคงบอกแนวคิดที่มีในซีดีรวมเพื่อการประชาสัมพันธ์ตนเอง ดูเหมือนว่าเราสามารถบอกแนวคิดของซีดีไว้ในหน้า Introduction ก็ได้ และหน้านี้ดูเหมือนจะซ้ำซ้อนกับหน้าหลัก แต่ประโยชน์ของมันคือสร้างความเคลื่อนไหวที่ต่อเนื่องเมื่อมีการลิงค์หน้าจากหน้าหนึ่งไปสู่อีกหน้าหนึ่ง ก่อนจะเข้าสู่หน้าผลงาน (Portfolio) ซึ่งมีลักษณะ โทนสีและอารมณ์ที่ค่อนข้างแตกต่างจากหน้าแรกๆ การเปลี่ยนหน้าอาจทำให้รู้สึกถึงความแตกต่าง หน้านี้จึงสร้างขึ้นมาเพื่อหาทางออกให้การเคลื่อนไหวดู Smooth

#### 3.3 แนวคิดในการออกแบบหน้าหลัก (Index)

ในส่วนของไอคอน ได้ทำเป็นตัวอักษรทั้งหมด และให้ลิงค์ไปหน้าอื่นๆ ได้ด้วยทางนี้ทางเดียว เพื่อลดปัญหาการซ้ำซ้อนและอาจก่อให้เกิดความสับสน หน้าหลักนี้เป็นทางเข้าไปสู่หน้าอื่นๆ มีที่มาจากตัวอักษรที่เคลื่อนไหวต่อเนื่องมาจากส่วน Introduction

#### 3.4 แนวคิดในการออกแบบหน้าผลงาน (Portfolio)

หน้านี้มีแนวคิดว่า See Through My Imagination ตัวอักษรสามมิติที่นำมาใช้ได้เรนเดอร์ให้เป็น Wireframe สื่อถึงการมองเห็น โครงสร้าง มองเห็นกระบวนการคิดของนักออกแบบ หน้านี้ได้รับการออกแบบที่แตกต่างในด้านของโทนสีและอารมณ์ เพื่อเน้นถึงความสำคัญของส่วนที่เป็นผลงาน เมื่อเปรียบเทียบแล้วการเคลื่อนไหวของตัวอักษรถูกลดบทบาทลงในหน้านี้ เนื่องจากหัวใจสำคัญที่ต้องการเสนอคือผลงานของนักออกแบบ การออกแบบจึงส่งเสริมตัวผลงานมากกว่าเน้นความเคลื่อนไหวของตัวอักษร

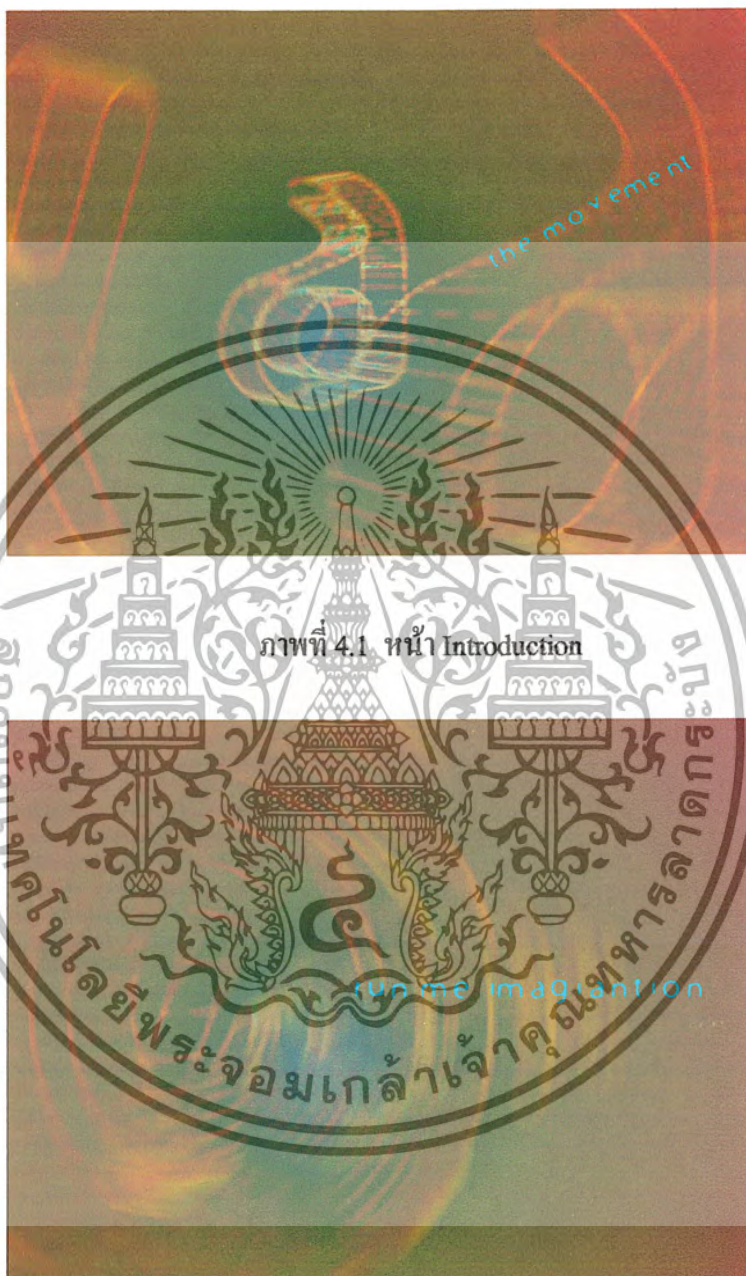
### 3.5 แนวคิดในการออกแบบหน้าประวัติ (Biography)

เน้นความต่อเนื่องจากหน้าหลัก (Index) และตัวอักษรที่เคลื่อนไหว แต่ปัญหาที่เกิดขึ้นคือ ข้อมูลบางส่วนมองได้ไม่ชัดเจนนัก เนื่องจากฉากหลังหรือในส่วนของตัวอักษรสามมิติมีการเคลื่อนไหว ส่วนที่สว่างของฉากหลังไปโดนสีตัวอักษรสองมิติในบางจังหวะ ทำให้กลืนกันไปชั่วเวลาหนึ่ง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

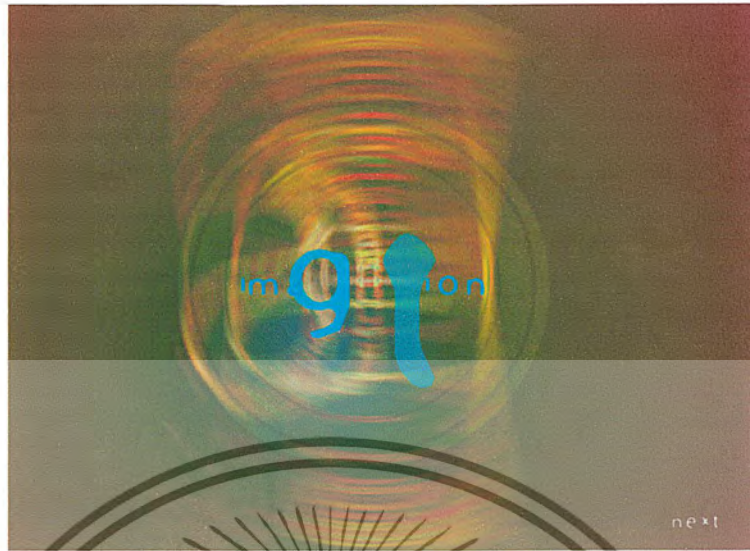
## ผลงานจริง



ภาพที่ 4.1 หน้า Introduction

ภาพที่ 4.2 หน้า Introduction

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.3 ก่อนเข้าสู่หน้าหลัก



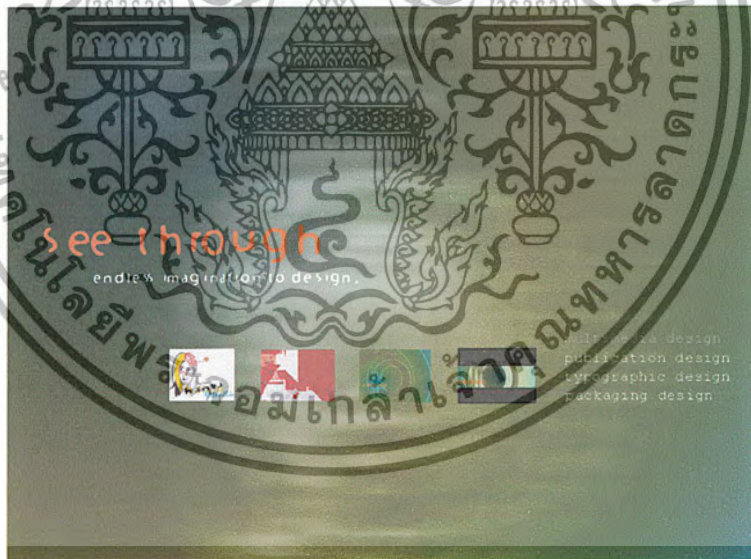
ภาพที่ 4.4 หน้าหลัก (Index)

หน้าก่อนเข้าสู่หน้าหลัก เป็นหน้าที่ใช้บอก Concept ของซีดีเพื่อการประชาสัมพันธ์ตนเอง (พัฒนาจากแบบร่างหน้า About CD) โดยเน้นการเคลื่อนไหวของตัวอักษรสองมิติมากขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.5



ภาพที่ 4.6

ภาพที่ 4.5-4.6 ส่วนผลงาน (Portfolio)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.7 ส่วนประวัติ (Biography)



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.9 ปกหลังซีดีรอม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 5

### บทสรุปและข้อเสนอแนะ

การทำสื่อ Multimedia เพื่อการประชาสัมพันธ์ตนเองของนักออกแบบกราฟฟิก โดยเน้นการใช้ตัวอักษรนี้ มีการเคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลาเมื่อมีการลิงก์จากที่หนึ่งไปยังที่หนึ่ง ภายในแต่ละหน้านั้นเน้นการเคลื่อนไหวของตัวอักษรมากกว่าการสร้าง Interact กับผู้ใช้ ปัญหาที่เกิดขึ้นคือขั้นตอนการทำงานมาก แต่ภาพโดยรวมออกมาแล้วใช้เวลาน้อย เนื่องจากต้องสร้างความเคลื่อนไหวให้กับตัวอักษรให้เข้ากับจังหวะซึ่งค่อนข้างเร็ว เพื่อให้ได้ Mood&Tone ตามบุคลิกที่ผู้ออกแบบต้องการสื่อสาร

แม้การเคลื่อนไหวที่ปรากฏในซีดีรอมนี้จะสามารถสื่อในด้านของบุคลิกและอารมณ์อย่างผู้ออกแบบตั้งใจและสร้างความน่าสนใจได้ไม่น้อย แต่ผู้ออกแบบพบว่าหากสามารถสร้าง Interact กับผู้ใช้ได้ งานนี้จะเป็นที่น่าจดจำมากขึ้น

สาเหตุที่ไม่สามารถนำ Interactive มาส่งเสริมเนื้อหาที่ต้องการสื่อสารนั้น ไม่ได้เป็นเพราะต้องใช้ความสามารถทางด้านเทคนิคหรือการเขียนสคริปต์ระดับสูงแต่อย่างใด หากเกิดจากการให้เวลากับการคิดงานไม่เพียงพอ ทำให้ขาดแนวคิดที่น่าสนใจ จึงไม่สามารถพัฒนาเทคนิคหรือสคริปต์พื้นฐานในการสร้าง Interactive ส่งเสริมเนื้อหาได้

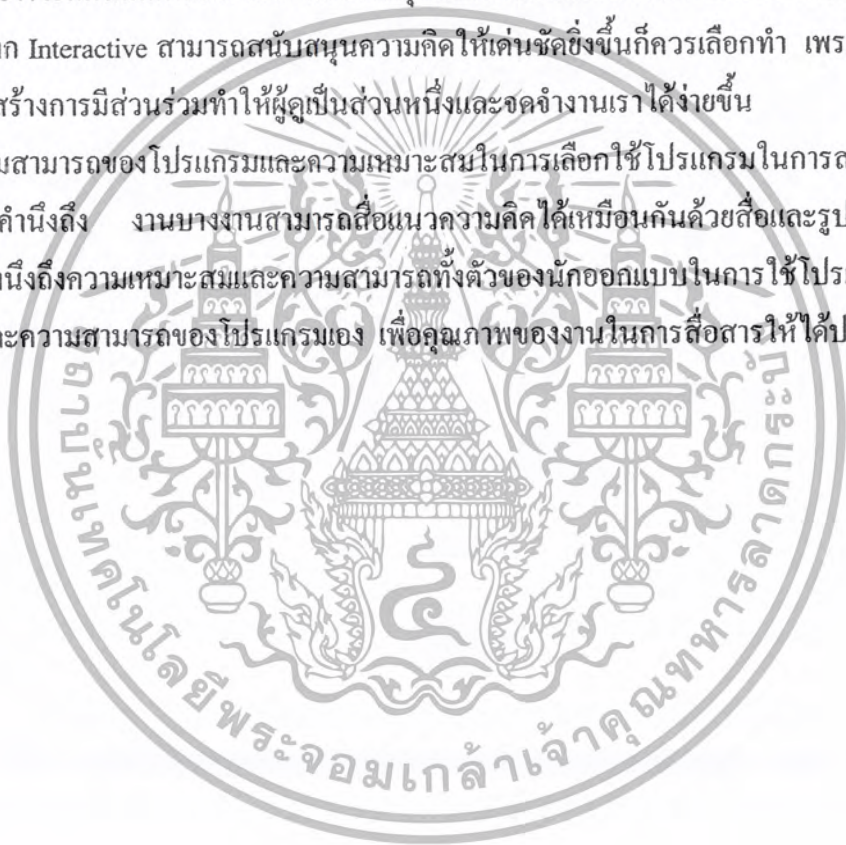
ปัญหาที่เห็นได้ชัดเจนอีกประการหนึ่ง คือปัญหาด้านการแสดงผล เนื่องจากความไม่เหมาะสมของขนาดภาพที่นำมาเล่นเรียงต่อกัน (Frame by Frame) แม้จำนวนภาพจะมีไม่มาก แต่ขนาดภาพค่อนข้างหนัก (ซึ่งความจริงแล้วไม่เหมาะกับการสร้างงานใน โปรแกรมที่ผู้ออกแบบเลือกใช้) ทำให้ต้องใช้คอมพิวเตอร์ที่มีประสิทธิภาพค่อนข้างสูงในการแสดงผล โดยเฉพาะกับแรมที่ไม่ต่ำกว่า 512 ปัญหาที่เกิดขึ้นนี้ ทำให้ผู้ออกแบบได้ตระหนักถึงความเหมาะสมของสื่อกับแนวคิดในการออกแบบมากขึ้น ในกรณีของงาน Multimedia เพื่อการประชาสัมพันธ์ตนเองขึ้นนี้ เดิมทีผู้ออกแบบต้องการให้มี Interact กับผู้ใช้บ้าง จึงเลือกใช้โปรแกรมในการทำที่สามารถสร้าง Interactive ได้ หากผู้ออกแบบได้วางแผนและให้เวลากับการคิดงานมากกว่านี้ คำนึงว่างานชิ้นนี้การเคลื่อนไหวมีบทบาทมากกว่า Interactive ผู้ออกแบบอาจนำเสนองานในลักษณะของ Movie File อย่างเช่น AVI หรือ Export เป็น JPEG Sequence แล้วนำไปตัดต่อใน Adobe FX ซึ่งจะได้การนำเสนอในรูปแบบคล้ายงานภาพยนตร์ แม้ว่าจะไม่สามารถสร้าง Interactive ได้ แต่จะไม่ส่งปัญหาในการแสดงผลเวลา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพมีการเคลื่อนไหวแม้ว่าขนาดภาพจะใหญ่ ภาพที่ได้อาจมีคุณภาพดีกว่าเมื่อเทียบกับการสร้างในโปรแกรมที่ผู้ออกแบบใช้ เนื่องจากโปรแกรมที่ใช้นั้นต้องคำนึงถึงสกุลไฟล์และขนาดภาพในการสร้างงาน(ไม่ควรเกิน10K เพื่อความมั่นใจในการแสดงผล แต่ภาพสกุล JPEG บางภาพของนักออกแบบ ขนาดลดคุณภาพให้ถึงที่สุดเท่าที่จะรับได้แล้ว ยังหนักถึง 30-60K ) ในกรณีที่Interactive ไม่ใช่สิ่งจำเป็นในการเสนอแนวคิด หรือมีบทบาทมากในงาน นี้จัดเป็นทางเลือกของการเลือกใช้สื่ออีกทางหนึ่งที่น่าสนใจและให้สนับสนุนประสิทธิภาพของผลงานได้ดี ในกรณีงานชิ้นนี้ก็เหมาะสมที่จะสร้างด้วยโปรแกรมนี้อีกเช่นกัน

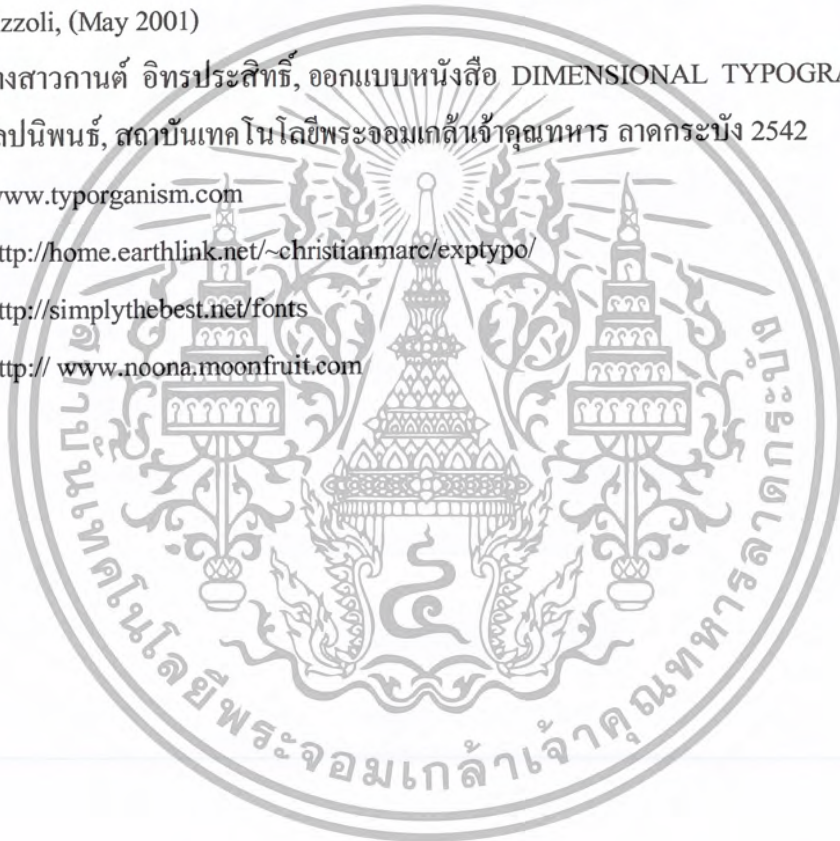
แต่อย่างไรก็ตามเทคนิคหรือสื่อที่เลือกใช้ทุกอย่างล้วนมีที่มาจากแนวคิดในการสร้างงานออกแบบ หาก Interactive สามารถสนับสนุนความคิดให้เด่นชัดยิ่งขึ้นก็ควรเลือกทำ เพราะ Interactive สามารถสร้างการมีส่วนร่วมทำให้ผู้ดูเป็นส่วนหนึ่งและจดจำงานเราได้ง่ายขึ้น

ความสามารถของโปรแกรมและความเหมาะสมในการเลือกใช้โปรแกรมในการสร้างงาน เป็นสิ่งที่ควรคำนึงถึง งานบางงานสามารถสื่อแนวคิดได้เหมือนกันด้วยสื่อและรูปแบบที่ต่างกัน จึงต้องคำนึงถึงความเหมาะสมและความสามารถทั้งตัวของนักออกแบบในการใช้โปรแกรมการสร้าง และความสามารถของโปรแกรมเอง เพื่อคุณภาพของงานในการสื่อสารให้ได้ประสิทธิภาพ



## บรรณานุกรม

1. Bellantoni, Jeff; Joint Author: Woolman, Matthew. *Moving Type: Designing For Time And Space*. New York : RotoVision, 2000
2. Peterson, L.K. & Cullen, Cheryl Dangel. *Global graphics : Color*. Massachusetts : Rockport Publishers, Inc., 2000
3. Matt Woolman, Jeffry Bellantoni. *Type in Motion: Innovation in Digital Graphics*. China: Rizzoli, (May 2001)
4. นางสาวกานต์ อธิรประสิทธิ์, ออกแบบหนังสือ DIMENSIONAL TYPOGRAPHY, ศิลปินพันธ์, สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง 2542
5. [www.typorganism.com](http://www.typorganism.com)
6. <http://home.earthlink.net/~christianmarc/exptypo/>
7. <http://simplythebest.net/fonts>
8. [http:// www.noonamoonfruit.com](http://www.noonamoonfruit.com)



## ประวัติผู้เขียน

จรรยา หะตะโยชิน เกิดที่กรุงเทพมหานครใน พ.ศ. 2525 ได้เข้าเรียนชั้นประถมศึกษาที่โรงเรียนวัดเจ้ามูลและโรงเรียนเสสะเวชวิทยา จากนั้นได้เข้าศึกษาที่โรงเรียนวัดประดู่ในทรงธรรมจนจบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จึงเข้าศึกษาต่อระดับมัธยมศึกษาตอนปลายที่โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษา แผนกศิลป์อังกฤษ-เยอรมัน ผ่านการสอบคัดเลือกในระดับอุดมศึกษา เข้าศึกษาสาขานิเทศศิลป์ ภาควิชา นิเทศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง มีความสนใจทางด้าน Illustration และ Animation เป็นพิเศษ ปัจจุบันกำลังพัฒนาความสามารถทางด้าน Animation ที่บริษัท Imagine Design

